

INCANTESIMI DEL CHIERICO

TRADIZIONE SACRA DELLA NECROMANZIA

REBREWED



Incantesimi del Chierico – Tradizione Sacra della Necromanzia rev. 0.4 di Niccolò Martini – www.rubedooforge.it – CC BY-SA 4.0

Orazioni (Livello 0)

✓ GUIDA

Il simbolo della tua divinità appare per un solo istante innanzi a te indicandoti la direzione o il modo d'agire che essa vorrebbe tu seguissi. Il messaggio si manifesta solo tramite un segno; la comunicazione attraverso questo incantesimo è decisamente limitata.

✓ LUCE

Continuato

Un oggetto che tocchi brilla di luce divina, intensa più o meno come una torcia. Non emette né calore né suono, e non richiede combustibile, ma per il resto funziona come una normale torcia. Hai il totale controllo sul colore della fiamma. L'incantesimo dura fintanto che la luce rimane in tua presenza.

✓ PURIFICARE

Consacri alla tua divinità il cibo o la bevanda che tieni in mano mentre lanci questa orazione. L'alimento si considera sacro o empio, e viene purificato da qualsiasi deterioramento ordinario.

□ VOCE DELLA TERRA

Richiede: *archetipo del Chierico: «Nano»*

Attraverso le radici profonde che ti legano alla terra, puoi percepire eco dal passato di formazioni rocciose naturali. Tenendo conto delle esperienze che la pietra ha "vissuto", il GM risponderà in modo veritiero a due domande che poni.

Livello 1

✓ CONTROLLARE NON MORTI

Continuato

Una creatura non morta e non senziente che stai toccando mentre lanci questo incantesimo obbedisce ai tuoi comandi verbali al meglio delle sue limitate possibilità. L'incantesimo dura fino a quando il bersaglio non subisce danni, dai un ordine autodistruttivo, usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese o poni termine al controllo.

✓ CURARE FERITE LEGGERE

Guarisci 1d8 PF ad un alleato che stai toccando o a te stesso: le ferite superficiali si rimarginano ed il sangue smette di scorrere da esse. Il dolore di storte e contusioni svanisce.

□ CURARE FERITE MODERATE

Richiede: *Primo Soccorso Migliorato*

Guarisci 2d8 PF ad un alleato che stai toccando o a te stesso: le ferite moderatamente gravi si richiudono e l'emorragia si interrompe. Anche il dolore dovuto a strappi e distorsioni è lenito.

✓ INCUTERE PAURA

Continuato

Scegli un bersaglio che puoi vedere e un oggetto nelle vicinanze. Fintanto che mantieni attivo l'effetto e non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese, il bersaglio è spaventato dall'oggetto. La reazione è a sua discrezione: fuga, panico, supplica, lotta. Le creature con intelligenza inferiore a quella di un animale (costrutti magici, non morti non senzienti, ecc.) non subiscono gli effetti di questo incantesimo. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

✓ PARLARE CON I MORTI

Hai una breve conversazione con un cadavere, che risponderà alle prime tre domande che gli poni al meglio della conoscenza che aveva in vita e di quella che ha ottenuto con la morte.

✓ TOCCO SPETTRALE

Evoca una mano spettrale che sottrae l'energia vitale di una creatura vivente entro portata *lunga* da te. Tira 1d4: infliggi al bersaglio danni *ignora armatura* pari al risultato, e tu recuperi altrettanti PF.

Livello 3

✓ ANIMARE I MORTI

Continuato

Invoca uno spirito affinché prenda possesso di un corpo morto di recente e ti serva. Ciò crea uno zombie che esegue *senza discutere* i tuoi ordini al meglio delle sue limitate facoltà. Considera lo zombie come se fosse un gregario senza alcun Costo. Ha un modificatore di +1 a tutte le Caratteristiche, 1 PF, Carico 6, e infligge 1d6 danni. Lo zombie ottiene anche 1d4 tratti a tua scelta tra:

- è abile: uno dei modificatori di Caratteristica è +2 anziché +1;
- è resistente: ha +2 PF per ogni tuo livello da incantatore (al massimo +20 PF);
- ha un cervello funzionante e può eseguire compiti complessi;
- non ha l'aspetto di un cadavere, almeno per un paio di giorni.

Lo zombie perdura fino a quando non viene distrutto esaurendo i suoi PF o finché non dissolvi l'incantesimo. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.



✓ BLOCCARE PERSONA

Continuato

Scegli una persona (non un animale o un mostro) che puoi vedere. Fino a quando l'incantesimo resta attivo, essa non potrà agire se non parlando. Se il bersaglio subisce qualsiasi tipo di danno, lo perdi di vista, lanci un incantesimo o decidi di interrompere questa magia, l'effetto termina.

✓ RESURREZIONE

Invoca la tua divinità affinché resusciti un corpo la cui anima non abbia ancora varcato i Neri Cancelli. La resurrezione è sempre possibile, ma il GM ti chiederà di soddisfare una, più o anche tutte le seguenti condizioni:

- ci vorranno giorni/settimane/mesi;
- dovrai ____;
- dovrai chiedere aiuto a ____;
- serviranno molti soldi;
- dovrai sacrificare ____ per farlo.

Il GM potrebbe, a seconda delle circostanze, permetterti di resuscitare il cadavere al momento, con l'intesa che le condizioni vengano soddisfatte prima che la resurrezione divenga permanente, oppure chiederti di soddisfare le condizioni prima di ottenere l'effetto desiderato.

Continuato

Evochi un teschio spettrale che puoi muovere con il pensiero e attraverso i cui occhi puoi vedere come se fossero i tuoi. Il teschio svanisce se lo perdi di vista. Se invece decidi di porre fine all'incantesimo di tua iniziativa puoi anche, se vuoi, fare in modo che il teschio emetta un urlo straziante che disorienta per qualche cruciale istante tutti i nemici entro distanza *vicino* da esso. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 a *lanciare incantesimi*.

✓ **CONTAGIO**

Continuato

Scegli una creatura che puoi vedere. Finché non dissolvi l'effetto o non usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese, il bersaglio soffre di una malattia a tua scelta. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.



✓ **GEMMA DELL'ANIMA**

Intrappoli l'anima di una creatura morente in una gemma. Essa è consapevole della sua prigionia, ma può essere manipolata con incantesimi, *parlamentando*, o con altri effetti che possano ragionevolmente influenzare un'anima. Tutte le mosse effettuate contro la creatura intrappolata ottengono +1 al tiro. Puoi liberare l'anima quando vuoi, ma non potrai mai più intrappolarla in seguito.

✓ METAMORFOSI

Continuato

Il tuo tocco cambia completamente la forma di una creatura (o anche la tua), che manterrà tale aspetto finché non lanci un qualsiasi altro incantesimo o decidi di porre termine all'effetto. Descrivi la nuova forma che hai creato, compresi eventuali cambiamenti agli attributi (Caratteristiche, Armatura, Danno, ecc.), capacità utili o particolari debolezze. Il GM, sulla base della tua descrizione, sceglierà quindi una o più delle seguenti opzioni:

- la forma è instabile o temporanea;
- anche la mente del bersaglio viene alterata;
- la forma ha una debolezza o un beneficio non previsto.

✓ **NUBE MORTALE**

Continuato

Al momento del lancio, una nebbia proveniente dai Neri Cancelli della Morte permea questo mondo, riempiendo la zona intorno a te fino a portata *lunga*. Quando un nemico subisce danni mentre si trova nella Nube Mortale, riceve anche 1d6 danni aggiuntivi con etichetta *ignora armatura*. L'effetto termina quando decidi di porvi fine o se usi nuovamente la mossa *Mana* per ottenere prese. Mentre questo incantesimo è attivo prendi -1 continuato a *lanciare incantesimi*.

✓ **SIGILLO DI MORTE**

Verghi un sigillo su di una qualunque superficie mentre ripeti il vero nome di una creatura. Se mai la vittima designata dovesse guardare attentamente il simbolo, muore, ed il sigillo scompare.

✓ **CONSUMARE NON MORTI**

Assorbi l'energia di morte da una o più creature non morte e non senzienti che si trovano entro portata *lunga*. Se il bersaglio è uno, lo distruggi sul colpo. Se i bersagli sono di più, sottrai loro fino a un massimo di 20 PF complessivi, suddivisi come vuoi (questi danni hanno l'etichetta *ignora armatura*). Puoi usare l'energia assorbita per guarire, a tua scelta, te stesso o il prossimo alleato che tocchi. La quantità di PF curati è pari a quelli che aveva la singola creatura non morta prima di essere distrutta, oppure ai danni che hai *effettivamente* inflitto a molteplici bersagli.

Altri Incantesimi

☐ (Livello)

[illegible]

Note/Appunti/Altro

This image shows a full page of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page, providing a template for handwriting practice or general writing. There are no margins, text, or other markings on the page.